

BAB III

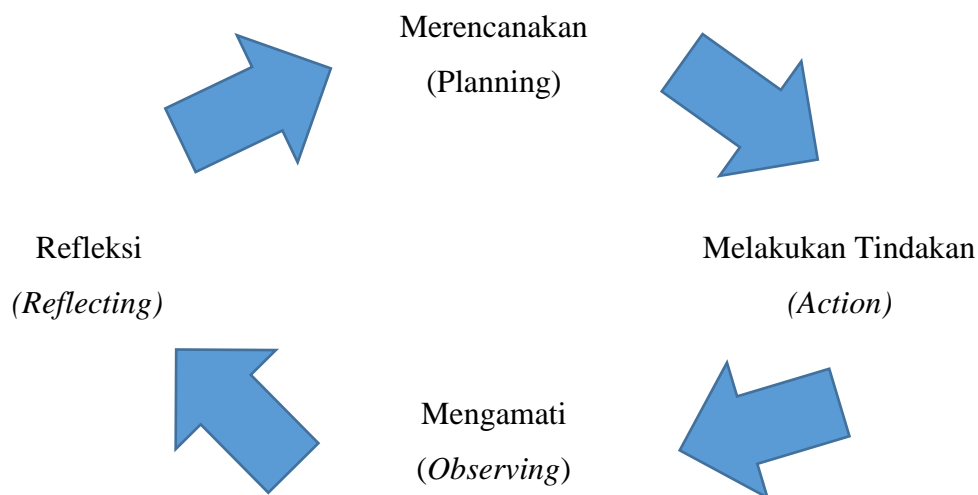
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian atau metode penelitian adalah cara untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu. Seperti halnya apa yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017, hlm. 3) mengemukakan bahwa “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terjemahan dari *Classroom Action Research* yang disingkat (CAR), adalah *Action Research* penelitian yang dilakukan di dalam kelas. menurut Subroto dkk (2016, hlm. 5) mendefinisikan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah suatu kajian tentang situasi sosial dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi sosial tertentu.” Sedangkan menurut pendapat Arikunto (2016, hlm. 1) mengatakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.” Dari pengertian masing-masing kata di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan pembelajaran yang berupa sebuah tindakan, untuk mendapatkan data-data dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Tujuan penelitian tindakan kelas yaitu untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di dalam kelas. Seperti yang diungkapkan oleh Subroto dkk. (2016, hlm. 6) menyatakan bahwa “Tujuan utama penelitian tindakan kelas diarahkan terhadap upaya perbaikan atau peningkatan mutu praktik pembelajaran di kelas atau di lapangan olahraga”. Dengan menggunakan desain atau metode penelitian tindakan kelas mutu praktik seorang guru atau pelaku pembelajaran dapat meningkat, baik di lapangan ataupun di dalam kelas hal ini untuk terciptanya proses pendidikan yang berkualitas. Terdapat 4 rancangan model PTK, seperti yang diungkapkan oleh Lewin (dalam Subroto dkk, 2017, hlm. 34-35) “terdiri atas 4 komponen, yaitu (1) perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *acting*, (3)

pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*". Seperti pada gambar yang ada di bawah ini :



Gambar 3.1. Rancangan PTK Model Kurt Lewin

Sumber : Lewin (dalam Subroto dkk, 2017, hlm. 35)

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain PTK Model Kurt Lewin yang didesain dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahapan. Berikut tahapan-tahapan dan penjelasannya menurut Tampubolon (2014) :

1. Perencanaan tindakan (*planning*)
Perencanaan tindakan (*planning*) adalah suatu perencanaan dalam bentuk penyusunan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan prapenelitian/refleksi awal.
2. Pelaksanaan tindakan (*action*)
Pelaksanaan tindakan (*action*) adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas sebagai guru model dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah direncanakan.
3. Observasi/pengamatan (*observing*)
Observasi (*observing*) adalah pengamatan atas pelaksanaan proses pembelajaran di kelas secara bersamaan (simultan) sebagai peneliti dan observasi terhadap perubahan perilaku siswa atas tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data.
4. Refleksi (*reflecting*)
Refleksi (*reflecting*) adalah rekomendasi atas hasil evaluasi analisis data guna ditindaklanjuti pada siklus berikutnya (hlm. 26-27).

Berdasarkan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas diatas yang telah dipaparkan sebagai cara untuk memecahkan masalah yang akan diteliti, maka

penelitian ini dilakukan tindakan agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih baik lagi. Penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing siklus terdapat dua tindakan yang berbeda disetiap siklusnya. Jumlah siklus dan tindakan yang diteliti tergantung ketercapaian standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada siswa, bila mana KKM belum tercapai, maka peneliti dapat menambahkan siklus dan beberapa tindakan disetiap siklusnya hingga kriteria ketuntasan siswa tercapai.

3.2 Partisipan, Waktu, dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Partisipan adalah orang yang ikut berperan dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Partisipan atau subjek dari penelitian ini adalah para siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sipatahunan Kabupaten Bandung, dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pertimbangan memilih kelas V SDN Sipatahunan karena dalam permendikbud (2013, hlm. 127) menjelaskan bahwa “memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar”. Mengacu pada kurikulum 2013 peneliti meneliti tentang permainan bola besar salah satunya adalah permainan invasi.

3.2.2 Waktu Penelitian

Rencana penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 selama empat kali pertemuan atau empat kali tindakan, penelitian ini terdapat dua siklus dengan masing-masing siklusnya terdiri atas dua tindakan. Jika hasil belum memenuhi target maka waktu, siklus, dan tindakan akan ditambah.

3.2.3 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini tempat/lokasi akan dilaksanakan di SDN Sipatahunan, Jalan Mekarsari Nomor. 03 Desa/Kelurahan Baleendah, Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung 40375, Provinsi Jawa Barat. Karena peneliti merupakan alumni dari sekolah tersebut dan ingin memperkenalkan model pembelajaran baru yaitu model *teaching games for understanding* khususnya untuk mata pelajaran pendidikan jasmani.

3.3 Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting, karena teknik pengumpulan data merupakan bagian dari strategi yang dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitiannya. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 208) “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang akan ditetapkan.”

3.3.1 Instrumen Penelitian

Seperti apa yang telah dipaparkan oleh para ahli diatas, alat yang dapat untuk mengumpulkan atau memperoleh data dinamakan instrumen, Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017, hlm. 148) berpendapat bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.” Tanpa alat tersebut data tidak akan dapat diperoleh atau dikumpulkan, maka perlu adanya alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk mengukur fenomena-fenomena alamiah. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi (pengamatan), dokumentasi, dan catatan lapangan.

3.3.2 Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan aktivitas mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya pada lembar observasi tentang hal-hal yang akan diteliti. Menurut Hadi (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 145) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”. Sedangkan menurut pendapat Nasution (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 310) berpendapat bahwa, “observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan”. Dari berbagai pendapat tersebut peneliti akan mengamati tentang pemahaman bermain dan keterampilan bermain siswa dalam permainan invasi di sekolah dasar menggunakan lembar observasi.

Untuk mempermudah dalam pembuatan lembar observasi tentang pemahaman bermain siswa, peneliti mengacu pada penjelasan Bloom (1956) yang menjelaskan “enam kategori pokok dengan urutan mulai dari jenjang yang rendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, yakni : pengetahuan (*knowledge*); (2) pemahaman (*comprehension*); (3) penerapan (*application*); (4) analisis (*analysis*); (5) sintesis (*synthesis*); dan (6) evaluasi (*evaluation*).”

Dari penjelasan diatas bahwa kemampuan kognitif atau pengetahuan siswa terbagi menjadi enam katagori, sedangkan yang peneliti sajikan untuk dijadikan indikator dalam lembar observasi penilaian pemahaman bermain siswa dalam permainan invasi hanya tiga kategori yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Adapun lembar observasi yang akan dijadikan alat pengukuran untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.3.2.1 Lembar Observasi Penilaian Pemahaman Bermain

Tabel 3.1
Lembar Observasi Pemahaman Bermain

No	Aspek yang diobservasi	Indikator	Sub Indikator	Kriteria			
				1	2	3	4
1.	Pemahaman Bermain	Mengetahui	1. Mampu Menjelaskan dengan caranya sendiri. 2. Menjelaskan kesulitan tugas gerak yang diberikan.				

Tabel Lanjutan 3.1

2.		Memahami	1. Memberikan contoh dengan caranya sendiri. 2. Memberikan sanggahan apabila ada pernyataan yang kurang tepat.				
3.		Menerapkan	1. Memperagakan tugas gerak yang diberikan.				

Sumber : (Suntoda, 2010 hlm. 47)

Keterangan :

4 = Baik sekali

3 = Cukup baik

2 = Tidak baik

1 = Sangat tidak baik

$$P \frac{\sum f}{N.K} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai persentase (%)

Σ = Jumlah

F = Skor siswa yang diperoleh

N = Jumlah Siswa

K = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Dalam lembar observasi pemahaman bermain siswa, peneliti menggunakan skala pengukuran dengan *ratingscale* untuk memperoleh data mentah berupa angka kemudian ditafsirkan ke dalam pengertian kualitatif. Sugiyono (2017, hlm. 141) mengemukakan bahwa “*ratingscale* ini lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain.”

3.3.1.2 Lembar Observasi Penilaian Keterampilan Bermain

Untuk membantu para guru dalam mengobservasi dan mendata kemampuan keterampilan bermain siswa pada saat permainan berlangsung, perlu adanya lembar penilaian untuk mengukur sejauh mana kemampuan keterampilan bermain yang siswa miliki. Dengan demikian untuk mendata kemampuan siswa perlu menggunakan alat pengukuran yang biasa disebut dengan instrumen, dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan invasi adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin, dkk (1998, hlm. 233) mengemukakan bahwa “GPAI dirancang untuk menjadi instrumen observasi fleksibel yang dapat digunakan, baik dengan rekaman video atau "langsung", untuk mengamati kinerja setiap invasi, netlwall, bidang / lari / skor, atau game target.” Seperti apa yang telah dikemukakan oleh para ahli bahwa guru atau peneliti dapat memilih untuk mengamati setiap semua komponen yang terkait dalam permainan tertentu, tergantung pada konteks pembelajaran tersebut. Adapun komponen GPAI yang dapat digunakan untuk bahan penilaian keterampilan bermain siswa dalam permainan invasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/menandai (<i>Guard/Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

Sumber : (Mimmert dan Harvey, 2008, hlm. 222)

Dari ketujuh komponen GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) diatas, peneliti akan mengaplikasikan kedalam permainan invasi untuk meningkatkan keterampilan bermain, dalam penelitian ini peneliti akan fokus

kepada tiga aspek komponen kriteria yang harus dilaksanakan siswa. Inilah ketiga aspek komponen tersebut diantaranya adalah keputusan yang diambil (*Decision Making*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) dan memberi dukungan (*Support*). Adapun ketiga aspek komponen yang dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini :

Tabel 3.3
Aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berhasil menciptakan gol atau skor. • Siswa mampu membuat keputusan yang tepat saat mengumpan bola/obyek.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpan bola/obyek kepada kawan dengan bobot dan akurasi yang tepat. • Siswa dapat melakukan berbagai variasi dengan jenis keterampilan yang akan digunakannya.
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bergerak mencari ruang kosong untuk memudahkan teman satu regunya dalam memainkan bola/obyek. • Siswa mampu menempatkan posisinya dengan tepat dalam usaha untuk menciptakan gol/skor.

Berikut ini adalah lembar observasi penilaian format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain siswa dalam permainan invasi:

Tabel 3.4
Format Penilaian GPAI

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan keterampilan		Memberi Dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1								
2								
3								
4								
5								
Jumlah								

Keterangan :

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu dokumen yang dikumpulkan untuk memberikan bukti atau keterangan dalam proses pengolahan dokumen dengan sistematis agar dapat disebar luaskan untuk penggunaan informasi. Dalam penelitian dokumentasi sangat penting karena berguna untuk peneliti dalam menganalisis dan membuat refleksi untuk siswa dari setiap tindakan yang telah dilakukan dalam pembelajaran.

3.3.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan salah satu alat yang sangat membantu peneliti untuk menunjang penelitiannya di lapangan. Sumber informasi yang sangat penting dalam melakukan proses penelitian ini adalah catatan lapangan atau bisa disebut juga dengan *field note* yang dibuat oleh peneliti, saat proses pembelajaran berlangsung observer atau yang mengamati siswa untuk melihat tindakan-tindakan yang terjadi di lapangan serta mencatatnya didalam format catatan lapangan yang telah disediakan setelah pembelajaran selesai. Format catatan lapangan ini meliputi

pengisian hari/tanggal, tempat, waktu, siklus, tindakan, dan mendeskripsikan kegiatan yang terjadi di lapangan selama penelitian berlangsung. Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada gambar 3.2 adalah sebagai berikut :

Gambar 3.2
Format Catatan Lapangan

Catatan Lapangan	
Hari/Tanggal :	
Tempat :	
Waktu :	
Siklus :	
Tindakan :	
Deskripsi :	

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam menyusun prosedur penelitian tindakan kelas perlu dirumuskan terlebih dahulu, rencana berdasarkan informasi yang lebih lengkap dan lebih kritis. Ada empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas yang harus diperhatikan yaitu menyusun perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing siklus terdapat dua tindakan yang berbeda disetiap siklusnya. Apabila dalam dua siklus ini belum mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang peneliti harapkan, maka peneliti dapat menambahkan siklus dan beberapa tindakan disetiap siklusnya hingga tujuan

penelitian ini dapat tercapai. Akan tetapi peneliti berharap dengan dua siklus dan dua tindakan disetiap seiklusnya hasil penelitian dapat tercapai. Adapun bentuk tindakan pada setiap siklus yang akan dilaksanakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

3.4.1 Siklus I Tindakan I

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013 yaitu pembelajaran bola besar salah satunya permainan invasi yaitu permainan strategi dimana tujuannya untuk menyerang daerah lawan, menciptakan goal atau skor, dan mencoba bertahan agar lawan tidak menciptakan goal atau skor di daerah pertahanan kita. Pada siklus satu tindakan satu tugas geraknya dalam pembelajaran permainan invasi adalah mengumpan, menggiring, menenda dan memotong/merebut bola.

Kegiatan pendahuluan, pada siklus satu tindakan kesatu yaitu peneliti membariskan siswa dengan tertib, peneliti memimpin do'a kemudian mempersensi siswa. Setelah itu peneliti mengapersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, kemudian peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan permainan pemanasan yaitu permainan kucing – kucingan. Permainan ini dibagi menjadi dua regu yaitu regu yang menguasai bola dan regu kucing sebagai pemain bertahan, cara memainkannya regu kucing harus menyentuh bola atau merebutnya dari lawan, bila berhasil maka kucing menjadi regu yang menguasai bola begitu sebaliknya.

Setelah selesai melakukan permainan pemanasan, selanjutnya masuk ke dalam kegiatan inti pembelajaran permainan invasi. Guru memperkenalkan permainan kepada siswa yaitu permainan 3 vs 2 + 1 gk. Kemudian peneliti menjelaskan peraturan dan cara bermainnya yaitu dibagi menjadi dua tim, tiap tim terdiri dari tiga pemain, tim hijau menciptakan skor dengan memasukan bola ke gawang kecil, sedangkan tim merah ke gawang besar, bagi tim merah hanya diperbolehkan menjaga gawangnya dengan jarak minimal satu meter. Pemain dibebaskan sentuhannya terhadap bola. Sentuhan dapat dibatasi, agar level tingkat kesulitan bertambah. Setelah melakukan permainan yang pertama peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan latihan drill mengoper bola (*passing*), siswa dibagi menjadi dua bagian dan masing – masing siswa saling berhadapan, siswa yang

memegang bola melakukan passing kepada teman yang ada didepannya, setelah melakukan passing siswa tersebut berlari menuju bola yang mereka umpan kepada temannya dan begitu seterusnya, drill ini dapat dimodifikasi dan waktu sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Setelah permainan ke pertama dan latihan drill selesai, peneliti mengintruksikan kembali kepada siswa untuk melakukan permainan kedua yang telah dimodifikasi dan dikembangkan baik berupa tingkat kesulitannya atau perubahan peraturannya untuk menaikkan tingkat level kesulitan bagi siswa.

Setelah semua proses pembelajaran selesai peneliti memberikan refleksi pengalaman belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa melakukan tugas gerak yang diberikan oleh peneliti, peneliti juga memberikan penghargaan berupa pujian atau apresiasi kepada siswa yang telah melakukan tugas gerak pembelajaran dengan baik serta mengevaluasi, dan memberikan kesimpulan pembelajaran permainan invasi yang telah dilakukan siswa.

3.4.2 Siklus I Tindakan II

Kegiatan pendahuluan, pada siklus dua tindakan kedua yaitu peneliti membariskan siswa dengan tertib, peneliti memimpin do'a kemudian mempersensi siswa. Setelah itu peneliti mengapersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, kemudian peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan permainan pemanasan yaitu permainan bola salju. Permainan ini dibagi menjadi dua regu yaitu regu monster bola salju dan regu yang menjadi tikus, cara memainkannya regu yang menjadi monster harus melemparkan bola mengenai bagian tubuh regu tikus, bila berhasil siswa tersebut menjadi beku dengan posisi berdiam diri dan kaki membuka lebar agar salah satu teman dari regu tikus bisa menyelamatkan temannya dengan merangkak masuk diantara sela – sela kaki temannya kemudian temannya tersebut berhasil mencair dan meloloskan diri. Setelah beberapa menit monster salju dapat bergantian dengan siswa yang lainnya.

Setelah selesai melakukan permainan pemanasan, selanjutnya masuk ke dalam kegiatan inti pembelajaran permainan invasi. peneliti memperkenalkan permainan kepada siswa yaitu permainan 4 vs 3. Kemudian peneliti menjelaskan peraturan dan cara bermainnya yaitu bagi menjadi dua tim, tim merah terdiri dari empat pemain dan tim hijau terdiri dari 3 pemain, Tim hijau menciptakan skor dengan memasukan

bola ke gawang kecil berwarna hitam, sedangkan tim merah ke gawang berwarna kuning. bagi setiap tim hanya diperbolehkan menjaga gawangnya dengan jarak minimal satu meter. Pemain dibebaskan sentuhannya terhadap bola. (Sentuhan dapat dibatasi, agar level tingkat kesulitan bertambah). Setelah melakukan permainan yang pertama peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan latihan drill siswa dibagi menjadi dua kelompok, peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan tugas gerak menggiring bola (*dribbling*) zig-zag melewati rintangan yang telah disediakan lalu kembali ke kelompoknya dengan cara mendribbling bola dan memberikan kepada temannya begitu pula seterusnya, drill ini dapat dimodifikasi dan waktu dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Setelah permainan ke pertama dan latihan drill selesai, peneliti mengintruksikan kembali kepada siswa untuk melakukan permainan kedua yang telah dimodifikasi dan dikembangkan baik berupa tingkat kesulitannya atau perubahan peraturannya untuk menaikkan tingkat level kesulitan bagi siswa.

Setelah semua proses pembelajaran selesai peneliti memberikan refleksi pengalaman belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa melakukan tugas gerak yang diberikan oleh peneliti, peneliti juga memberikan penghargaan berupa pujian atau apresiasi kepada siswa yang telah melakukan tugas gerak pembelajaran dengan baik serta mengevaluasi, dan memberikan kesimpulan pembelajaran permainan invasi yang telah dilakukan siswa.

3.4.3 Siklus II Tindakan I

Kegiatan pendahuluan, pada siklus dua tindakan kesatu yaitu peneliti membariskan siswa dengan tertib, peneliti memimpin do'a kemudian mempresensi siswa. Setelah itu peneliti mengapersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, kemudian peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan permainan pemanasan yaitu permainan *the catcher* atau permainan penangkap. Permainan ini dibagi menjadi dua regu yaitu regu kucing atau penangkap, dan regu yang menjadi tikus, cara memainkannya adalah regu yang menjadi rumah atau tempat singgah tikus dua orang saling berpegangan tangan dan salah satu pemain menjadi tikus, sedangkan kucing harus mengejar tikus dengan menyentuh bagian tubuhnya, bila berhasil tikus tersebut menjadi kucing, dan sebaliknya. Tikus bisa singgah dengan berpegangan tangan kepada salah satu temannya yang ada di

rumah, kemudian pemain yang dari arah berlawanan melanjutkannya dengan menjadi tikus dan mencari tempat singgah atau rumah yang lainnya.

Setelah selesai melakukan permainan pemanasan, selanjutnya masuk ke dalam kegiatan inti pembelajaran permainan invasi. peneliti memperkenalkan permainan kepada siswa yaitu permainan 5 vs 4. Kemudian peneliti menjelaskan peraturan dan cara bermainnya yaitu bagi menjadi dua tim, tim merah terdiri dari 5 pemain dan tim hijau terdiri dari 4 pemain, masing – masing tim memiliki dua gawang kecil, kedua tim menciptakan skor dengan memasukan bola ke salah satu gawang yang telah disediakan, setiap tim hanya diperbolehkan menjaga gawangnya dengan jarak minimal satu meter. Pemain dibebaskan sentuhannya terhadap bola. (Sentuhan dapat dibatasi, agar level tingkat kesulitan bertambah).

Setelah melakukan permainan yang pertama peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan latihan drill siswa dibagi menjadi dua kelompok, peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan tugas gerak *passing* secara bersama – sama, lalu siswa yang telah melakukan passing berlari menuju arah bola yang mereka passing, sedangkan siswa yang menerima bola mengontrolnya dan mengarahkannya kearah kanan untuk melakukan passing ke teman siswa yang lainnya, begitu seterusnya. Setelah permainan yang pertama dan latihan drill selesai, peneliti mengintruksikan kembali kepada siswa untuk melakukan permainan kedua yang telah dimodifikasi dan dikembangkan baik berupa tingkat kesulitannya atau perubahan peraturannya untuk menaikkan tingkat level kesulitan bagi siswa.

Setelah semua proses pembelajaran selesai peneliti memberikan refleksi pengalaman belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa melakukan tugas gerak yang diberikan oleh peneliti, peneliti juga memberikan penghargaan berupa pujian atau apresiasi kepada siswa yang telah melakukan tugas gerak pembelajaran dengan baik serta mengevaluasi, dan memberikan kesimpulan pembelajaran permainan invasi yang telah dilakukan siswa.

3.4.4 Siklus II Tindakan II

Kegiatan pendahuluan, pada siklus dua tindakan kedua yaitu peneliti membariskan siswa dengan tertib, peneliti memimpin do'a kemudian mempresensi

siswa. Setelah itu peneliti mengapersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, kemudian peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan permainan pemanasan yaitu permainan gala asin. Permainan ini dibagi menjadi dua regu yaitu regu penangkap atau yang menjadi jalanya, dan regu yang menjadi ikan, cara memainkannya adalah regu yang menjadi jala dua orang atau lebih saling berpegangan tangan tidak boleh terlepas, dan berusaha untuk menangkap ikan. Apabila ikan berhasil tertangkap maka yang menjadi ikan bergabung dengan regu jala untuk menangkap ikan yang lainnya, begitu pula seterusnya.

Setelah selesai melakukan permainan pemanasan, selanjutnya masuk ke dalam kegiatan inti pembelajaran permainan invasi. peneliti memperkenalkan permainan kepada siswa yaitu permainan 5 vs 5. Kemudian peneliti menjelaskan peraturan dan cara bermainnya yaitu bagi menjadi dua tim, tim merah dan tim hijau terdiri dari 5 pemain, masing – masing tim memiliki gawang yang dijaga oleh penjaga gawang, kedua tim menciptakan skor dengan memasukan bola ke gawang yang telah dijaga oleh penjaga gawang, pemain dibebaskan sentuhannya terhadap bola. (Sentuhan dapat dibatasi, agar level tingkat kesulitan bertambah). Setelah melakukan permainan yang pertama peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan latihan drill, siswa dibagi menjadi dua kelompok, siswa membawa bola/dribbling didalam lingkaran, kemudian siswa memberikan passing kepada temannya. Lalu siswa yang telah mengumpan kepada temannya menggantikan posisi temannya, sedangkan siswa yang menerima bola menggiring bola/dribbling ke tengah – tengah lingkaran, begitu pula seterusnya. Setelah permainan yang pertama dan latihan drill selesai, peneliti mengintruksikan kembali kepada siswa untuk melakukan permainan kedua yang telah dimodifikasi dan dikembangkan baik berupa tingkat kesulitannya atau perubahan peraturannya untuk menaikkan tingkat level kesulitan bagi siswa.

Setelah semua proses pembelajaran selesai peneliti memberikan refleksi pengalaman belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa melakukan tugas gerak yang diberikan oleh peneliti, peneliti juga memberikan penghargaan berupa pujian atau apresiasi kepada siswa yang telah melakukan tugas gerak pembelajaran dengan baik serta mengevaluasi, dan memberikan kesimpulan pembelajaran permainan invasi yang telah dilakukan siswa.

3.5 Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengolah data penelitian, yang hasilnya akan menjadi sebuah sumber informasi yang dapat digunakan dalam membuat kesimpulan. Proses analisis dimulai dari awal perencanaan tindakan sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul akan dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan, dan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan penelitian dapat ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar yang dilakukan secara individu. Dari hasil evaluasi belajar siswa yang didapatkan dari tes kinerja siswa, untuk mengetahui perhitungan GPAI adalah sebagai berikut :

- Keputusan yang diambil (DMI) = Jumlah keputusan tepat : (Jumlah keputusan tepat + tidak tepat)
- Melaksanakan keterampilan (SIE) = Jumlah keterampilan yang efektif : (jumlah keterampilan yang efektif + tidak efektif)
- Memberikan dukungan (SI) = Jumlah pemberian dukungan yang tepat/(jumlah pemberi dukungan yang tepat + tidak tepat)
- Nilai Performance siswa = [DMI = SEI+SI] : 3 (jumlah komponen yang digunakan)
- Nilai akhir = $\frac{\text{Nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber : *The game performance Assesment Instrument (GPAI) : Some Concerns and Solutions for Futher Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 224).

3.5.1 Mencari Nilai Rata-Rata (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\text{Rumus simpangan baku (s)} = \sqrt{\frac{\sum (\bar{x} - X)^2}{n-1}}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah skor (x)

- N = Banyak subjek
 X = Skor setiap subjek
 S = Simpangan baku

3.5.2 Mencari Penilaian Acuan Normal (PAN)

Penggunaan kurve normal dengan 5 kategori nilai (A – E)

Tabel 3.5
Penilaian Acuan Normal

Batas daerah dalam Kurve	Nilai	Kategori
M + 1.8 S atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M + 0.6 S dan M +1.8 S	B	Baik
Antara M – 0.6 S dan M + 0.6 S	C	Cukup
Antara M – 1.8 S dan M – 0.6 S	D	Kurang
Kurang dari M – 1.8 S	E	Sangat Kurang

3.5.3 Mencari Presentase Pemahaman dan Keterampilan Bermain

$$KB = \frac{B}{St} \times 100\%$$

Keterangan :

- KB = Ketuntasan belajar
 B = Jumlah skor jawaban benar
 St = Jumlah skor maksimal